ASTROBIENEN

AUTOMA

SOLO-REGELN

von David Studley und Lines J. Hutter
mit Morten Monrad Pedersen

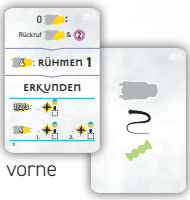
EINLEITUNG

Dieses Regelheft führt eine künstliche Gegenspielerin namens Automa ein, damit du auch allein spielen kannst.

Anmerkung der Autoren:
Unsere künstliche Gegnerin hat ihren Namen vom italienischen Wort für »Automat«. Der Begriff kam das erste Mal im Spiel »Viticulture« zum Einsatz, welches in Italien spielt.

SPIELMATERIAL

14 Automa Karten



vorne hinten

1 Automa-Andockstation

vorne hinten

1 Automa-Plättchen für die Stärke neuer Arbeiterinnen

vorne hinten

AUTOMA HÄLT SICH NICHT AN DIE REGELN

Du solltest dich zunächst mit den Mehrpersonen-Regeln vertraut machen, bevor du die Automa-Regeln liest. Wenn du gegen Automa spielst, folgst du immer den Mehrpersonen-Regeln. Automa spielt allerdings nach vereinfachten Regeln.

In diesem Regelheft erfährst du, inwiefern die Automa-Regeln von den Mehrpersonen-Regeln abweichen. Von diesen Ausnahmen abgesehen läuft das Spiel genauso ab wie eines, das ihr zu zweit spielt.

- Automa erhält nie Rohstoffe und muss nie Rohstoffkosten bezahlen.
- Automa nutzt Arbeiterinnen von 2 Farben (gelb und grau). Die unterschiedlichen Farben spielen nur dann eine Rolle, wenn bestimmt werden muss, welche Arbeiterinnen eingesetzt und zurückgerufen werden sollen.
- Wenn Arbeiterinnen geschubst werden, die Automa gehören und weniger als Stärke 4 haben, kehren sie immer in den aktiven Bereich zurück.
- Arbeiterinnen, die Automa gehören, werden nie in den allgemeinen Vorrat gelegt. Wenn einer ihrer Arbeiterinnen in den Tiefschlaf geht, bekommt Automa sofort eine neue.
- Automa erhält nur , so wie es hier in den Regeln beschrieben ist.
- Automa wird im Allgemeinen **während des Spiels** mehr als du bekommen. Je mehr sie allerdings im Spielverlauf bekommt, desto weniger bekommt sie am Spielende.

SPIELAUFBAU

Baue das Spiel auf, als wärt ihr zu zweit, mit folgenden Änderungen:

- Entferne die **Saatkarten** mit interaktiven Einmalnutzen (32, 35, 37 und 38) sowie die **Ruhmeswabe** *Ausbreitung* und die **Fraktionen** *Ria* und *Capen.*
- Automa nutzt einen grauen Farbwürfel und die grauen Tiefschlafplättchen.
- Automa beginnt das Spiel. Lege ihren grauen Farbwürfel auf der Siegpunktskala auf das Feld mit (1). Lege die anderen Farbwürfel in die Schachtel zurück, weil Automa keine Schritte auf der Skala für die Gunst der Königin voranschreitet und keinen Tanz lehrt.
- Wähle eine Schwierigkeitsstufe (siehe Seite 3 *Schwierigkeitsstufen*) und bereite folgendes vor entsprechend den Werten, die bei der jeweiligen Stufe in der Tabelle angegeben sind:

1. Automa bekommt kein Bienenstock-Tableau und kein Startplättchen. Lege stattdessen die Automa-Andockstation mit der normalen Seite (bzw. Experten-Seite für Stufe 5 und 6) nach oben.
2. Lege 3 graue Arbeiterinnen auf ihre Andockstation mit den angegebenen Stärken. Die übrige graue Arbeiterin wird nicht genutzt, lege sie in die Schachtel zurück.
3. Lege 2 gelbe Arbeiterinnen auf ihre Andockstation mit den angegebenen Stärken. Die übrigen 2 gelben Arbeiterinnen werden nicht genutzt, lege sie in die Schachtel zurück
4. Lege das Automa-Plättchen für die Stärke neuer Arbeiterinnen auf ihre Andockstation mit der entsprechenden Stärke nach oben.
5. Lege 7 graue Tiefschlafplättchen auf ihre Andockstation.
6. Mische alle 14 Automakarten und lege sie mit der Unterstützungsseite nach oben in einen Stapel. Das ist der Automa-Stapel.
7. Lass etwas Platz für ausgelegte Automakarten.

AUTOMA AUFBAU FÜR SCHWIERIGKEITSSTUFE 2

SCHWIERIGKEITSSTUFEN

STUFE	START-ARBEITERINNEN STÄRKE (GRAU)	START-ARBEITERINNEN STÄRKE (GELB)	STÄRKE NEUER ARBEITERINNEN
1	2, 1, 1	2, 1	2
2	2, 2, 1	2, 2	2
3	3, 2, 2	3, 1	2
4	3, 2, 2	3, 2	**3**
EXPERTEN-MODUS (NUTZE DIE EXPERTEN-SEITE DER ANDOCKSTATION)			
5	3, 2, 2	3, 1	2
6	3, 2, 2	3, 2	**3**

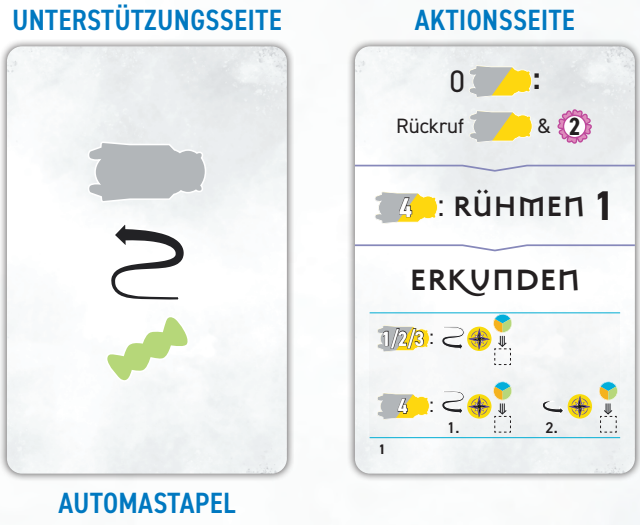
Die Schwierigkeitsstufe passt folgendes an:

- die Stärke der Automa-Arbeiterinnen am Spielanfang
- die Stärke der Arbeiterinnen, die Automa im Laufe des Spieles bekommt
- für manche Aktionen während des Spieles
- für gesammelte Waben und Plättchen zum Spielende.

Für das erste Spiel empfehlen wir Stufe 2.

AUTOMAKARTEN

Jede Automakarte hat eine **Aktionsseite**, die angibt, welche Aktion Automa wählt (siehe *Automa-Aktionen* auf Seite 6) und eine **Unterstützungsseite** mit Informationen, auf welche Weise sie bestimmte Aktionen ausführt.



Die Aktionsseite der gezogenen Automakarte bestimmt zusammen mit der Unterstützungsseite der obersten Karte vom Automastapel, wie Automa ihren Zug ausführt (siehe *Ein Automazug* auf Seite 4).

Beachte: Wenn die Unterstützungs-Symbole in den Aktionsregeln benötigt werden, sind sie kurz beschrieben. Eine ausführlichere Beschreibung der Symbole findest du bei Unterstützungs-Symbole *auf Seite 10.*

EIN AUTOMAZUG

Du und Automa sind abwechselnd am Zug. Führe im Automazug folgendes aus:

1. **Ziehe eine Automakarte.**
2. **Führe eine Aktion aus.**

ZIEHE EINE AUTOMAKARTE

Falls zu Beginn von Automas Zug nur noch 1 Karte im Automastapel ist, mische alle 14 Karten neu und lege sie mit der Unterstützungsseite nach oben als neuen Automastapel bereit.

Ziehe 1 Karte vom Automastapel und lege diese auf evtl. aus früheren Zügen vorhandene Karten, mit der Aktionsseite nach oben. Dabei deckst du auf dem Automastapel eine neue Unterstützungsseite auf.

AKTION AUSFÜHREN

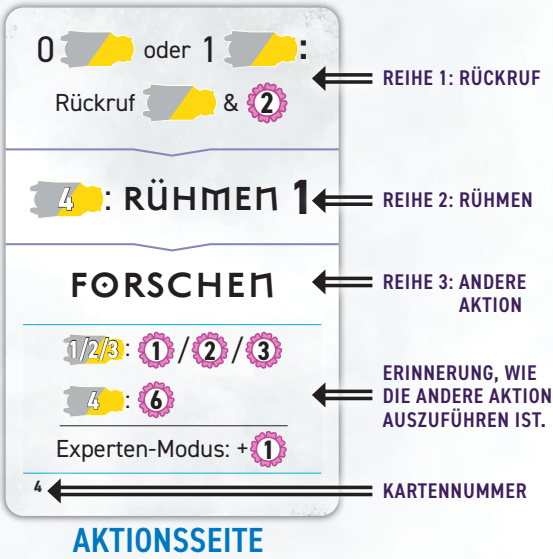
Automa führt immer genau 1 Aktion pro Zug aus, die auf der neu aufgedeckten Aktionsseite angezeigt wird.

Beachte: Aktionen werden in diesem SCHRIFTSTIL *dargestellt und werden in den* Automa-Aktionen *auf den Seiten 6 – 9 beschrieben.*

Jede Karte hat 3 Reihen, die mögliche Aktionen festlegen. Die ersten 2 Reihen (***Rückruf*** und ***Rühmen***) sind abhängig davon, welche Arbeiterinnen von Automa auf ihrer Andockstation liegen.

Überprüfe von oben nach unten für jede Reihe die Bedingung. Wenn die Bedingung erfüllt ist, führt Automa diese Aktion aus und **danach endet ihr Zug**. Andernfalls gehe zur nächsten Reihe weiter.

Die 3. Reihe hat keine Bedingungen; wenn also keine Bedingung der ersten 2 Reihen erfüllt wurde, führt sie immer die Aktion der 3. Reihe aus.



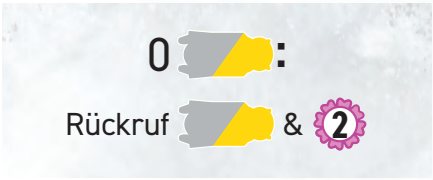
AKTIONSSEITE

REIHE 1: RÜCKZUG

Überprüfe, ob Automa einige ihrer Arbeiterinnen zurückruft, je nachdem wie viele Arbeiterinnen der angezeigten Farbe noch auf ihrer Andockstation liegen.

Zähle die Arbeiterinnen, die sie auf ihrer Andockstation hat. **Es zählt dabei die Farbe, die auf der Unterstützungskarte angezeigt wird.** (Siehe *Farbe der Arbeiterinnen* auf Seite 10).

Es gibt 2 verschiedene Arten von Bedingungen:



ODER

Hat sie keine Arbeiterin der angezeigten Farbe, **RUFT** sie alle Arbeiterinnen dieser Farbe **ZURÜCK**. Dann bekommt Automa sofort 2.

Hat sie keine oder genau 1 Arbeiterin der angezeigten Farbe, **RUFT** sie alle Arbeiterinnen dieser Farbe **ZURÜCK**. Dann bekommt Automa sofort 2.

REIHE 2: RÜHMEN

*Überprüfe, ob eine Arbeiterin mit Stärke 4 in der angezeigten Farbe auf der Andockstation von Automa liegt. Ist das der Fall, führe **RÜHMEN** aus. Ist Reihe 2 leer, gehe weiter zu Reihe 3.*

Falls sie eine Arbeiterin mit Stärke 4 in der angezeigten Farbe auf ihrer Andockstation hat und mindestens noch eine Ruhmeswabe ( ) auf dem Spielplan liegt, führt sie die **RÜHMEN**-Aktion aus.

REIHE 3: ANDERE AKTION

Automa führt die entsprechende Aktion **ERKUNDEN, AUSBAUEN, WACHSEN, FORSCHEN** oder **UMWANDELN** aus.

Die Informationen im Bereich direkt unter dem Aktionsnamen erinnern dich daran, wie die Automa-Aktion genau ausgeführt wird.

Anmerkung der Autoren:
Automa nutzt diese anderen Aktionen sehr selten mit einer Arbeiterin mit Stärke 4. Das ist mit Absicht so gewählt.

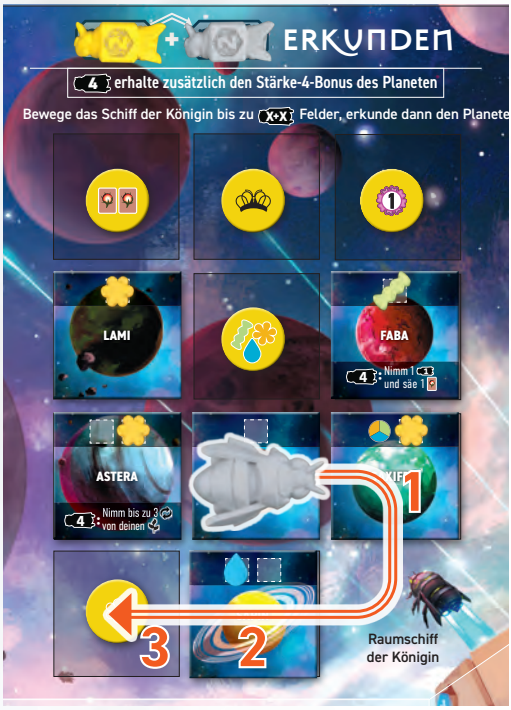
AUTOMA-AKTIONEN

ERKUNDEN

Nimm die Arbeiterin mit der höchsten Stärke der Farbe, die auf der Unterstützungskarte angezeigt ist und lege sie auf das linke Feld der Erkunden-Aktion. Auch hier entspricht die maximale Anzahl der Felder, die Automa das Schiff der Königin bewegen kann, der zusammengezählten Stärke der Arbeiterinnen auf dieser Aktion.

BEWEGUNG DES SCHIFFS DER KÖNIGIN: Bewege das Schiff der Königin entsprechend der S-Kurve auf der Unterstützungskarte (siehe Seite 11 *S-Kurve*), bis es ein Feld betritt, das bisher noch nicht erkundet wurde oder bis es die maximale Anzahl an Feldern gezogen ist.

Wenn der vorgegebene Weg das Schiff der Königin zu dem Planeten führt, auf dem es den Zug begonnen hat **oder** auf das Feld, auf dem das Schiff zu Spielbeginn gestartet ist, ziehe einfach weiter, ohne das Feld mitzuzählen.



BEISPIEL ERKUNDEN 1: *Automa darf das Schiff der Königin bis zu 4 Felder bewegen, um eine Erkundungsscheibe zu finden. Die S-Kurve zeigt an, dass es sich zuerst nach rechts bewegt, dann 1 Reihe nach unten, dann links, etc.*

Nach einem Schritt nach rechts erreicht es das Ende der Reihe (1). Deswegen zieht es eine Reihe nach unten, das Startfeld wird nicht mitgezählt, dann ein Schritt nach links (2). Da auch dieser Planet schon erkundet wurde, zieht es weiter und findet auf dem nächsten Feld einen noch nicht erkundeten Planeten (3).

BEISPIEL ERKUNDEN 2: *Die S-Kurve zeigt an, dass das Schiff der Königin sich zuerst nach links bewegt, dann eine Reihe hoch, dann nach rechts, etc.*

Nachdem das Schiff der Königin ein Feld nach links gezogen ist (1), erreicht es das Ende der Reihe und kann nicht nach oben ziehen (siehe Seite 11 Der Weg endet). Weil es nicht weiter der S-Kurve folgen kann, nimmt es den umgekehrten Weg (also nach rechts, dann eine Reihe nach unten, dann nach links, etc). Es lässt das Feld aus, auf dem die Bewegung begann, und zieht zu einem weiteren schon erkundeten Planeten (2). Nun wieder am Ende der Reihe, zieht es nach unten, auf ein Feld mit nicht erkundetem Planeten und erkundet dort (3). Falls dieser Planet schon erkundet wäre, zöge das Schiffe ein Feld nach links und würde dort erkunden (4), egal ob der Planet bereits erkunde wäre oder nicht.

DEN PLANET ERKUNDEN: Wenn der Planet bisher nicht erkundet wurde, nimmt sich Automa die vom Feld. Lege sie auf ihre Andockstation (sie bekommt nicht den Bonus der Scheibe). Nimm dann das oberste Plättchen vom Planeten-Stapel, drehe es um und lege den Planeten auf das Feld (unter das Schiff der Königin).

EINEN ROHSTOFF LEGEN: Wenn der Planet ein leeres, gestrichelt umrandetes Quadrat hat, lege einen Rohstoff dorthin von der Art, die die Unterstützungskarte anzeigt (siehe Seite 11 *Rohstoffe*). Automa sammelt keine Rohstoffe ein.

Hat die eingesetzte Arbeiterin Stärke 4 zieht Automa mit dem Schiff weiter in die gleiche Richtung und erkundet ein zweites Mal.

BEISPIEL LEGE EINEN ROHSTOFF: *Auf Saxifra ist ein Rohstoff-Quadrat frei. Die Unterstützungskarte zeigt ein Pollen-Symbol, deshalb legst du einen Pollen-Marker auf den Planeten.*

Anmerkung der Autoren:
Für die Automa ist der einzige Nutzen der Erkunden-Aktion, dass sie eine Erkundungsscheibe bekommt. Allerdings führt sie diese Aktion auch dann noch aus, wenn es keine unerforschten Planeten mehr gibt.

WACHSEN / FORSCHEN / UMWANDELN

Nimm die Arbeiterin mit der höchsten Stärke der Farbe, die auf der Unterstützungskarte angezeigt ist und lege sie auf das Feld der entsprechenden Aktion.

Hat die eingesetzte Arbeiterin Stärke 4, bekommt Automa sofort 6.
Ansonsten bekommt sie sofort soviele , wie die Stärke der Arbeiterin beträgt.
Im Experten-Modus bekommt sie zusätzlich 1.

UMWANDLUNGSTANZ: Automa lehrt niemals einen Tanz.
Wenn **du** einen Tanz lehrst, bekommst du sofort eine einmalige Belohnung von 4 Schritten auf der -Skala. Automa nutzt nie einen Tanz.

AUSBAUEN

Nimm die Arbeiterin mit der höchsten Stärke der Farbe, die auf der Unterstützungskarte angezeigt ist und lege sie auf das obere Feld der Ausbau-Aktion.

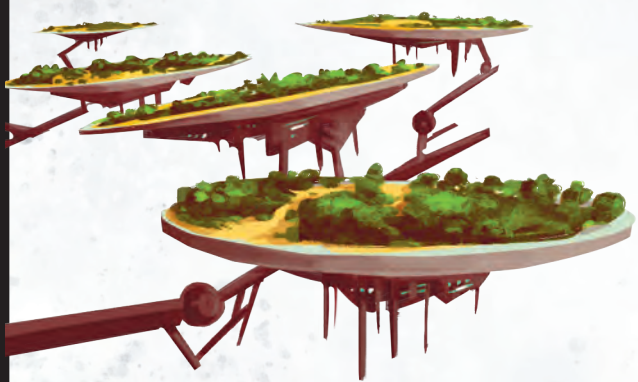
Wenn Automa die Ausbau-Aktion ausführt, erhält sie **immer** 1 Agrar-Wabe ( ). Dann erhält sie zusätzlich noch 1 oder 2 Waben je nach Stärke der eingesetzten Arbeiterin:

STÄRKE 2: 1 Anwerbungs-Wabe ( )

STÄRKE 3: 1 Entwicklungs-Wabe ( )

STÄRKE 4: 1 **und** 1

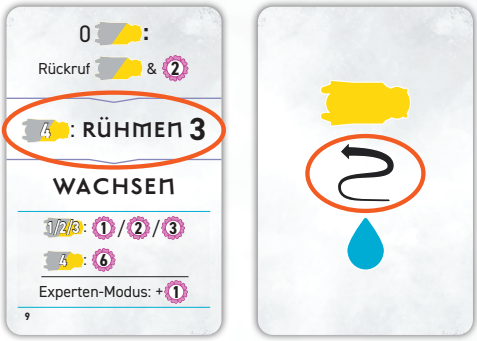
Entferne für jede Wabe, die Automa erhält, die Waben von der linken und mittleren Spalte. Lege die linke neben ihre Andockstation und die andere in die Schachtel. Sie bekommt keine Vorteile der Waben.



RÜHMEN

Wenn Automa eine Arbeiterin mit Stärke 4 der Farbe hat, die auf der Unterstützungskarte angezeigt ist, lege sie auf das Feld der Rühmen-Aktion.

Auf dem Plan befinden sich zwei **gebogene** Reihen für Ruhmes-Waben. Automa geht diese Reihen durch, indem sie die S-Kurve zusammen mit der Zahl (1, 2 oder 3) neben dem Wort »Rühmen« nutzt und dann die erste, zweite oder dritte Ruhmes-Wabe (⬢), auf die sie trifft, nimmt und neben ihre Andockstation legt (siehe Seite 11 *S-Kurve*).



BEISPIEL RÜHMEN: *Die S-Kurve gibt an, dass Automa in der unteren rechten Ecke beginnen soll die Ruhmes-Waben zu zählen. Dann nach links durch die untere Reihe, nach oben und dann nach rechts in der oberen Reihe. Wenn sie die obere rechte Ecke erreicht, dreht sie die Richtung um, geht nach links durch die obere Reihe, dann runter und nach rechts durch die untere Reihe, bis sie zum dritten Mal an einer Ruhmes-Wabe ankommt.*

RÜCKRUF

Wenn Automa Arbeiterinnen zurückruft, dann nur von der Farbe, welche die Unterstützungskarte anzeigt (siehe Seite 10 *Farbe der Arbeiterinnen*).

Jede Arbeiterin, die Stärke 4 hat, muss sofort in den Tiefschlaf gehen. Ansonsten erhöhe die Stärke der Arbeiterin um 1 und lege sie zurück auf Automas Andockstation. Automa bekommt nie Einkommen von zurückgerufenen Arbeiterinnen.

GESCHUBSTE ARBEITERINNEN UND TIEFSCHLAF

GESCHUBSTE ARBEITERINNEN: Wenn eine Automa-Arbeiterin mit Stärke 4 geschubst wird, muss sie sofort in den Tiefschlaf gehen. Ansonsten erhöhe die Stärke der Arbeiterin um 1 und lege sie zurück auf Automas Andockstation. Es gibt keinen Landungsbereich auf Automas Andockstation. Alle Arbeiterinnen auf der Station sind aktiv.

TIEFSCHLAF: Immer wenn eine Arbeiterin von Automa in den Tiefschlaf geht (z. B. durch Schubsen oder Rückruf), wird sie sofort durch eine neue Arbeiterin ersetzt, die eine Grundstärke je nach Schwierigkeitslevel bekommt (den Wert siehst auf dem Automa-Plättchen für die Stärke neuer Arbeiterinnen). Lege diese neue Arbeiterin auf Automas Andockstation.

Dann wählt Automa den Sektor des Tiefschlafabteils, welcher ihr durch das Legen des Tiefschlaf-Plättchens gemäß der Mehrheitswertungen mehr einbringt. Sie ignoriert dabei jegliche Auswirkung, die das auf **deine Wertung** haben könnte. Falls es einen Gleichstand gibt, wählt sie den Sektor mit 5 Feldern.

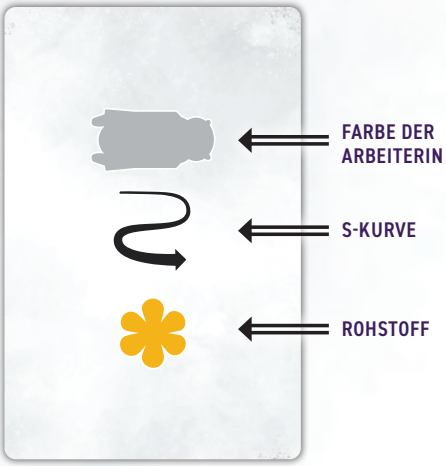
Lege in dem gewählten Sektor ein Tiefschlaf-Plättchen von Automa auf das erste freie Feld in normaler Leserichtung. Für den Sektor mit 5 Feldern bedeutet das von links nach rechts. Für den Sektor mit 3 Feldern bedeutet das zuerst das Feld mit , dann das mit und zuletzt das mit 2. Automa bekommt keine aufgedruckten Boni und tauscht keine Wabenreihen aus, falls sie diesen Bonus belegt.

UNTERSTÜTZUNGS-SYMBOLE

Einige der Aktionen erfordern zusätzliche Information um zu bestimmen, wie genau Automa die Aktion ausführt. Diese Information wird durch die folgenden Symbole auf der Unterstützungsseite der Automakarte geliefert.

FARBE DER ARBEITERINNEN

Immer wenn du das grau-gelbe Symbol im Regelheft oder auf einer Aktionskarte siehst, verwendet Automa nur diejenige Arbeiterinnenfarbe (grau oder gelb), die auf der Unterstützungskarte abgebildet ist.



UNTERSTÜTZUNGS-SEITE

S-KURVE

Die S-Kurve beschreibt den Weg durch die verschiedenen Reihen eines Rasters. Automa nutzt die S-Kurve, um Ruhmes-Waben bei der **RÜHMEN**-Aktion auszuwählen und um das Schiff der Königin durch das Planetenraster bei der **ERKUNDEN**-Aktion zu bewegen. Sie wird nicht genutzt, um Felder im Tiefschlafabteil auszuwählen.

DER ANFANG

Bei **ERKUNDEN** ist der Startpunkt das Feld, auf dem das Schiff der Königin gerade steht.

Bei **RÜHMEN** zeigt der Schwanz der S-Kurve an, wo man beginnt die Waben zu zählen.

- Ist der Schwanz oben links, wird im oberen linken Feld der gebogenen Reihe begonnen die Ruhmes-Waben zu zählen.

- Ist der Schwanz unten rechts, wird im unteren rechten Feld der gebogenen Reihe begonnen die Ruhmes-Waben zu zählen.

FOLGE DEM WEG

Beginnend vom Schwanz, zeigt die S-Kurve den Weg, den man verfolgt um die Aktion abzuschließen.

Bei **RÜHMEN** zeigt er die Reihenfolge, in der die Waben gezählt werden.

Bei **ERKUNDEN** zeigt der Weg an, wie das Schiff ziehen wird.
Beachte: Für das Schiff der Königin ist es meist hilfreich, die Miniatur so auszurichten, dass sie in die Richtung zeigt, die die S-Kurve vorgibt.

Ausgehend vom Startpunkt, folge der Reihe in Pfeilrichtung, bis du am Ende der Reihe angekommen bist. Folge dann dem Weg zur nächsten Reihe (hoch oder runter, so wie es die S-Kurve vorgibt) und gehe in dieser Reihe in umgekehrter Richtung weiter.

DER WEG ENDET

Wenn Weg an einen Punkt gerät, an dem er nicht länger verfolgt werden kann (weil es keine weiteren Reihen gibt), kehre den Weg um und folge ihm in umgekehrter Richtung zurück in der gleichen Reihe. *Beachte: Vielleicht hilft es dir, wenn du dir den Pfeilkopf am Schwanz der S-Kurve vorstellst. Du kannst die Unterstützungskarte auch um 180 Grad drehen.*

ROHSTOFFE

Wenn Automa bei der **ERKUNDEN**-Aktion einen Rohstoff auf einen Planeten legen muss, wählt sie den Rohstoff, dessen Symbol du auf der Unterstützungskarte siehst.

AUTOMA WERTUNG AM SPIELENDE

Zusätzlich zu allen ⬡ auf der Punkteskala bekommt Automa ⬡ für folgendes:

Je	Normaler Modus	Experten-Modus
Agrar-Wabe	1	2
Anwerbungs-Wabe	2	3
Entwicklungs-Wabe	3	4
Ruhmes-Wabe	7	7
Erkundungsscheibe	3	4
⬡ von der Sektoren-Mehrheit im Tiefschlafabteil		

GLEICHSTAND

Falls es am Spielende einen Gleichstand gibt, gewinnst du, wenn du einen Tanz gelehrt hast. Hast du keinen Tanz gelehrt, gewinnt Automa.

SPEZIALFALL

Für die Ruhmes-Wabe *Austausch*, kopierst du eine von Automas Ruhmes-Waben.

Automa Factory

STONEMAIER GAMES

© 2023 Stonemaier LLC. Apiary ist ein eingetragenes Warenzeichen von Stonemaier LLC. Alle Rechte vorbehalten.